

## Thema Nr. 1

### Werteorientierte Medienerziehung

„Bildung und Wertebildung stehen somit in einem engen Zusammenhang. Gerade der Bildungsbegriff ist – im Gegensatz zum Wissensbegriff [...] – für seine Realisierung auf die positive Wertorientierung des Individuums angewiesen.“ (Standop, J. (2005). Werte-Erziehung: Einführung in die wichtigsten Konzepte der Werteerziehung. Beltz, S. 67)

1. Erörtern Sie bezugnehmend auf das obige Zitat, inwiefern dem Bildungsbegriff als Zielbestimmung der Arbeit an Schulen eine spezifische Werteorientierung inhärent ist und wie er sich darin von anderen Konzepten wie Wissen oder Kompetenz unterscheidet!
2. Zeigen Sie am Beispiel von Geschlechter-Stereotypen in Medien auf, welche besonderen Herausforderungen sich für eine werteorientierte Erziehungs- und Bildungsarbeit im Zeitalter von Mediatisierung und Digitalisierung stellen und welche medienbezogenen Ziele für die schulische Medienerziehung daraus resultieren!
3. Skizzieren Sie ein konkretes Unterrichtsvorhaben in einer Schulart und Jahrgangsstufe Ihrer Wahl, mit dem Sie Schülerinnen und Schüler bei ihrer Werteorientierung und Wertebildung im Hinblick auf eine weitere, selbst gewählte spezifische Herausforderung der Mediatisierung und Digitalisierung unterstützen! Begründen Sie dabei Ihre unterrichtlichen Maßnahmen!

## Thema Nr. 2

### Pay-to-win-Spiele

1. Erläutern Sie, mit welchen Mechanismen und Strategien in sogenannten Pay-to-win-Spielen versucht wird, die Spielerinnen und Spieler zu In-Game-Käufen zu bewegen! Beziehen Sie sich in Ihren Ausführungen auf konkrete Beispiele!
2. Zeigen Sie davon ausgehend auf, welchen Beitrag schulische Medienerziehung zu einer selbstbestimmten und verantwortungsvollen Nutzung digitaler Spiele leisten kann! Gehen Sie dabei auch auf Grenzen der schulischen Medienerziehung ein!
3. Skizzieren Sie ein konkretes Unterrichtsvorhaben in einer Schulart und Jahrgangsstufe Ihrer Wahl, in dem die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler im Hinblick auf einen selbstbestimmten und verantwortungsvollen Umgang mit In-Game-Käufen gefördert wird!